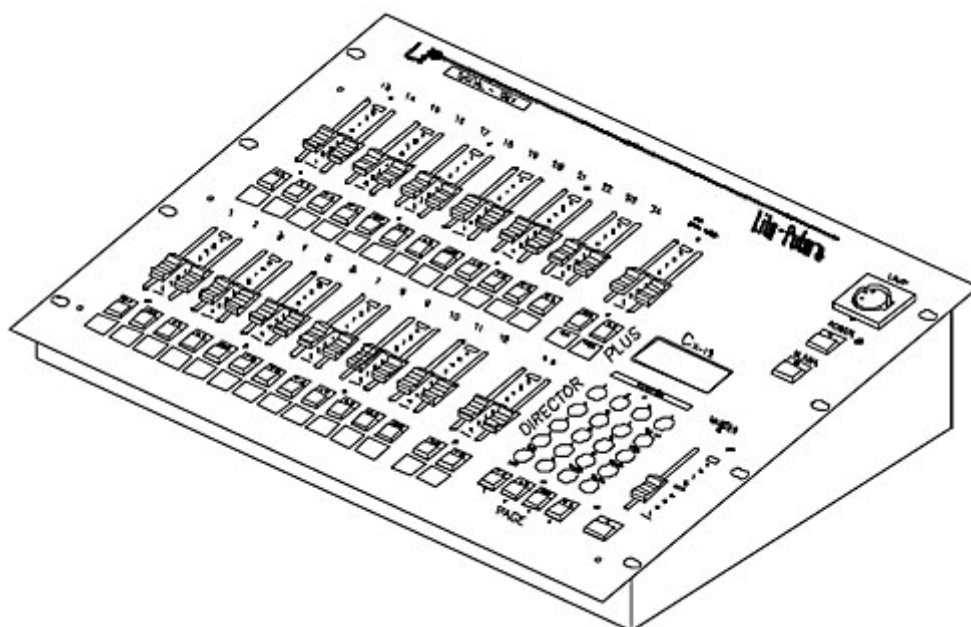


Lite-Puter

CX-12

取扱説明書



株式会社サウンドハウス

〒286-0044 千葉県成田市不動ヶ岡 1958
TEL:0476(22)9333 FAX:0476(22)9334
<http://www.soundhouse.co.jp> shop@soundhouse.co.jp

はじめに

この度は LITE-PUTER の CX-12 をご購入いただき、誠に有難う御座います。

CX-12 の性能を最大限に発揮させ、末永くお使い頂く為に、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読み下さい。また不明な点が生じた場合に備え、保証書と一緒に大切に保管して下さい。

基本仕様

- 96 チャンネル/512 パッチ出力
- 96 プログラミング・シーン
- 24 プログラム(チェーシング/クロスフェーダー用)
- 64 ステップを各プログラムに登録可能
- データを外部メモリーに保存可能(オプション)
- テスト機能搭載
- ロック機能搭載
- 独立した 2 つのクロスフェーダー“A”と“B”

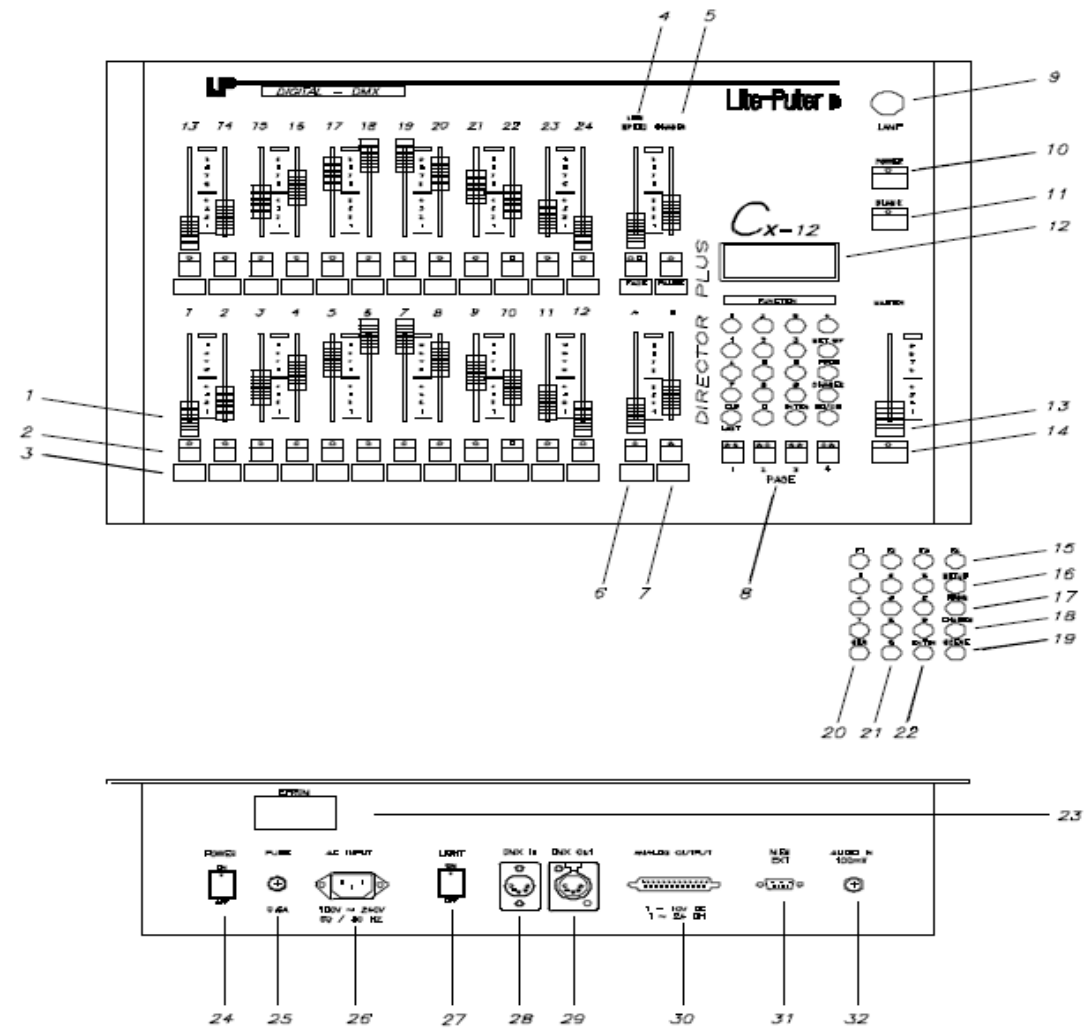
安全上の注意

- 感電、火災の危険性を最小限におさえる為に、雨天や高湿度の状況下で本製品を使用することはお止め下さい。
- 水などの液体を本体表面にこぼしたり、本体内部にかけたりしないようご注意下さい。
- 電源ケーブルに異常がある場合は直ちに使用を停止して下さい。
- 電源ケーブルのアースピンを抜き取ったり、折ったりすることはお止め下さい。アースピンは本体内部回路がショートした際に感電の危険性を最小限に抑える役割をします。
- 本体といかなる接続を行う場合は必ず電源ケーブルをコンセントから抜いて下さい。
- どのような状況下においても本体カバーを絶対に開けないで下さい。
- 本体に損傷がある場合は本製品の使用を中止して下さい。
- 長期間本製品を使用しない場合は電源ケーブルをコンセントから外して下さい。
- 電源ケーブルは踏まれたり、物に挟まれたりしないようご注意下さい。
- 必ず本体を安全で安定した環境に設置して下さい。
- 定格電圧 AC100V、50/60Hz でご使用下さい。
- 本製品に異常を感じた場合は直ちに使用を中止し、販売店又は正規代理店にお問合せ下さい。

本体パーツ

1. フェーダー #1～24
2. フェーダー #1～24 ボタン (2つの機能)
 - A. フラッシュ : 各チャンネル (チャンネルモード)
 - B. プログラムセレクト (プログラムモード) / シーンセレクト (シーンモード)注 : 選択する際は2回押して下さい。
3. ラベルスペース
4. スピードフェーダー (セレクションボタン搭載)
5. チェーサーフェーダー (セレクションボタン搭載)
6. クロスフェード “A” フェーダー (セレクションボタン搭載)
7. クロスフェード “B” フェーダー (セレクションボタン搭載)
8. ページ・セレクションボタン
9. ミキサーライト端子 (DC+12V 250mA 3ピン XLR タイプ)
10. 電源スイッチ
11. ブランクスイッチ
12. LCD ディスプレイ
13. マスターフェーダー
14. バンプボタン
15. ファンクションボタン (F1～F4)
16. セットアップ・ファンクションボタン
17. プログラムボタン
18. チェーサーボタン (24 チェーシング・プログラム)
注 : ボタンを2度押すとオフになります。
19. シーン/チャンネルボタン
20. クリアーボタン
21. ボタンナンバー (0～9)
22. エンターボタン
23. EPROM ドア
注 : EPROM をアップデートする時以外は開けないで下さい。
24. メイン電源スイッチ
25. 電源ヒューズ (2A)
26. AC 入力端子 (100～240V 50/60Hz 自動認識)
27. ミキサーライト電源スイッチ
28. DMX512 入力端子
29. DMX512 出力端子
30. アナログ出力端子 DC1～10V (1～24CH)
31. 拡張メモリー入力端子

32. オーディオ入力端子 (100mV)



基本操作

チャンネル操作

A. パワーサプライ

AC100V、50/60Hz

B. 電源オン/オフ切替

ハードウェア：本体背面の電源オン/オフスイッチで主電源をオン/オフします。

ソフトウェア：フロントパネルの右上にある **POWER** オン/オフスイッチで切替えて下さい。

C. ブランクボタン

ブランクボタンの **LED** が消灯していることを確認して下さい。CX-12 はこの **LED** が消灯している時に操作が可能になります。

D. チャンネル操作

1. 各チャンネルフェーダーを完全に下げて下さい。
2. マスターフェーダーを完全に下げ、フェーダー下のボタンを押して下さい。
3. マスターフェーダーを最大レベルまで上げて下さい。
4. **SC/CH** ボタンを押してチャンネルモードに入して下さい。ディスプレイに“**PAGE START CH01**”と表示されます。またページボタンが緑色に点灯します。
5. 使用するスタートチャンネルを設定する為に、ページボタン#1～4 を押して下さい。

ページ 1：CH01～24 選択時、ディスプレイは“**PAGE START CH01**”と表示

ページ 2：CH25～48 選択時、ディスプレイは“**PAGE START CH25**”と表示

ページ 3：CH49～72 選択時、ディスプレイは“**PAGE START CH49**”と表示

ページ 4：CH73～96 選択時、ディスプレイは“**PAGE START CH73**”と表示

例：以下チャンネルのレベル設定方法

CH #25 - 70%

CH #26 - 50%

CH #01 - 100%

CH #95 - 90%

1. ページ 2 (CH25～48) を押して下さい。ディスプレイに“**PAGE START CH25**”と表示されます。
2. フェーダー #1 を 70%に調節して下さい。ディスプレイにチャンネルレベルが表示されます。
3. フェーダー #2 を 50%に調節して下さい。ディスプレイにチャンネルレベルが表示されます。
4. ページ 1 (CH01～24) を押して下さい。ディスプレイに“**PAGE START CH01**”

と表示されます。

5. フェーダー #1 と #2 を 0%に調節して下さい。ディスプレイにチャンネルレベルが表示されます。尚、この際 CH25 と CH26 のレベルは変化しません。
6. フェーダー #1 を 100%に調節して下さい。
7. ページ 4 (CH73~96) を押して下さい。ディスプレイに “PAGE START CH73” と表示されます。
8. フェーダー #1 を 0%に調節して下さい。
9. フェーダー #23 を 90%に調節して下さい。ディスプレイにチャンネルレベルが表示されます。

シーンの作成

- A. シーンは複数のチャンネルをまとめて保存することが可能です。
- B. 使用するチャンネルのレベルを設定して下さい。
- C. チャンネルをシーンに登録します。
 - 1. PROG(プログラム)ボタンを押して下さい。ディスプレイに“F1.Scene F2.Sequence”と表示されます。
 - 2. ファンクションボタン#1(Scene)を押して下さい。ディスプレイに“F1.Load F2.Save F3.Clear”と表示されます。
 - 3. ファンクションボタン#2(Save)を押して下さい。
 - 4. 保存するシーンナンバーを選択して下さい。(ナンバーボタン 01~96 から選択)
 - 5. Enterを押して下さい。シーンが表示されます。

例：以下チャンネルを含むシーン#1の作成方法

CH#1 - 100%
CH#2 - 100%
CH#11 - 100%
CH#12 - 100%
CH#15~18 - 100%
CH#25~30 - 100%

- 1. マスターフェーダーを 100%に調節して下さい。この際、プログラムが CH モードに入っていることを確認して下さい。
- 2. ページ#1を押して下さい。ディスプレイに“PAGE START CH01”と表示されます。
- 3. フェーダー#1、2、11、12、15~18を 100%に調節して下さい。
- 4. ページ#2を押して下さい。ディスプレイに“PAGE START CH25”と表示されます。
- 5. フェーダー#1、2、11、15~18を 0%に調節して下さい。
- 6. フェーダー#1~6(CH25~30)を 100%に調節して下さい。
- 7. PROG ボタンを押して下さい。ディスプレイに“F1.Scene F2.Sequence”と表示されます。
- 8. ファンクションボタン#1(Scene)を押して下さい。ディスプレイに“F1.Load F2.Save F3.Clear”と表示されます。
- 9. ファンクションボタン#2(Save)を押して下さい。ディスプレイに“SAVE SCENE01”と表示されます。
- 10. シーン#を選択して、ナンバーボタン#0と#1を押して下さい。
- 11. Enterを押して下さい。全てのチャンネルはシーン#1に保存されます。
- 12. 以上の方法で最大 96 シーンまで作成可能です。

13. シーンを変更して上書ボタンした場合は **ARE YOU SURE? F1** と表示されます。
変更して良い場合はファンクションボタン#1 を押してください。

シーンの操作

シーンは以下の 2 つの方法で呼び出すことが可能です。

1. ボタンを使用してシーン#を呼び出す。
2. フェーダーを使用してシーン#を呼び出す。

A. ボタンを使用してシーンを呼び出す方法

まず全てのフェーダーを 0% に設定して下さい。

1. マスターを 0% に調節して調整して、全てのチャンネルを 0% に設定します。そしてマスターボタンを押して下さい。
2. マスターを 100% に調節して下さい。
3. **PROG** ボタンを押して下さい。ディスプレイに “**F1.Scene F2.Sequence**” と表示されます。
4. ファンクションボタン #1 (**Scene**) を押して下さい。ディスプレイに “**F1.Load F2.Save F3.Clear**” と表示されます。
5. ファンクションボタン #1 (**Load**) を押して下さい。ディスプレイに “**LOAD SCENE01**” と表示されます。
6. ナンバーボタン #0 と #1 を押して下さい。
7. **Enter** を押して下さい。シーン #01 が呼び出されます。

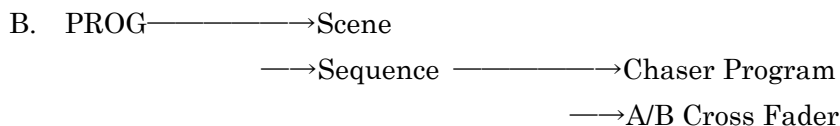
B. フェーダーを使用してシーン#を呼び出す方法

1. マスターを 0% に調節して調整して、全てのチャンネルを 0% に設定します。マスター下のクリアーボタンを押して下さい。
2. マスターを 100% に調節して下さい。
3. **SC/CH** ボタンを押して下さい。ページボタンの赤色 **LED** が点灯し、シーンモードに入ったことを示します。ディスプレイに “**PAGE START SC01**” と表示されます。
4. **PAGE #1** ボタンを押して下さい。
5. フェーダー #1 を 100% に調整して下さい。

シーケンスの設定

シーケンスを設定することによりチェースと A/B クロスフェーダーの両方を操作することが可能になります。

A. シーケンスは 2 つ以上のシーンが設定された時に限り作成可能です。



C. 前述のシーン設定のページを参照してシーンを設定して下さい。

D. 複数のシーンをまとめてシーケンスプログラムを作成します。

注：シーケンスプログラムは、チェーサープログラムや A/B クロスフェーダーを動作させる為に使用します。

1. PROG ボタンを押して下さい。ディスプレイに “F1.Scene F2.Sequence” と表示されます。
2. ファンクションボタン #2 (Sequence) を押して下さい。ディスプレイに “F1.Load F2.Save F3.Edit F4.Clear” と表示されます。
3. ファンクションボタン #3 (Edit) を押して下さい。ディスプレイに “F1/2/3/4/=1/+/-/E” と表示されます。
4. ディスプレイに “Sequ.Step01=S (Scene) 00” と表示されます。
 - A. 任意のシーンナンバーをステップ #01 に入力して下さい。
 - B. ENTER を押して下さい。ディスプレイに “Sequ.Step02=S (Scene) 00” と表示されます。
 - C. 次にステップ #2 にシーンナンバーを割当てて下さい。
 - D. ENTER を押して下さい。ディスプレイに “Sequ.Step03=S (Scene) 00” と表示されます。
 - E. 次にステップ #3 にシーンナンバーを割当てることが可能です。
 - F. シーケンスを終了するには、ファンクションボタン #4 (E-end) を押して下さい。

注：最大 64 ステップを登録することが可能です。
5. シーケンスを保存する。
 - A. PROG ボタンを押して下さい。ディスプレイに “F1.Load F2.Save F3.Edit F4.Clear” と表示されます。
 - B. ファンクションボタン #2 (Save) を押して下さい。
 - C. # (01~24) を押して下さい。
 - D. ENTER を押して下さい。これでシーケンスが #04 に登録されました。

チェースの操作

チェースを操作する為にシーケンスを読み込んで下さい。

- A. CHASER ボタンを押して下さい。ディスプレイに“SELECT : 01...24”と表示されます。
- B. ナンバーボタン (01~24) を使用してシーケンスプログラムを選択して下さい。
- C. ENTER ボタンを押して下さい。
- D. CHASER フェーダーを操作し、レベルを設定して下さい。
- E. SPEED フェーダーを操作し、レベルを設定して下さい。

注：レベルが 0% の時はオーディオ信号によって自動的に制御されます。

チェースの操作を停止する際は CHASER フェーダーを 0% に調節し、CHASER ボタンを 2 度押して下さい。

A/B クロスフェーダー

クロスフェーダー A と B は独立して操作することが可能です。また最大それぞれ 64 のステップを含む、24 のシーケンスを操作することが出来ます。

- A. フェードエフェクトのスピード設定
 - 1. クロスフェーダー A と B のフェードイン/フェードアウトの時間は SPEED フェーダーで調節します。SPEED フェーダーを調節してスピードレベルを設定し、SPEED ボタンを押してスピードレベルを保存して下さい。
- 注：SPEED ボタンが押されるまでスピードは変化しません。
- B. フェードのマニュアル操作
 - 1. PROG ボタンを押して下さい。ディスプレイに“1.Scene 2.Sequence”と表示されます。
 - 2. ファンクションボタン #2 (Sequence) を押して下さい。ディスプレイに“1.Load 2.Save 3.Edit 4.Clear”と表示されます。
 - 3. ファンクションボタン #1 (Load) を押して下さい。
 - 4. クロスフェーダー “A” ボタン (または “B”) とプログラムボタン # を押して下さい。
 - 5. クロスフェーダー “A” を一番上に設定すると、ステップ 01 の照度が最大レベルまで上がります。
 - 6. ゆっくりクロスフェーダー “A” を一番下に調節して下さい。この時ステップ 01 がフェードアウトされ、ステップ 02 がフェードインされます。
 - 7. それぞれのステップに対して上記の方法で設定を行って下さい。
 - 8. 全てのステップの設定が完了すると、プログラムは自動的にステップ #1 からスタートします。

C. ボタン操作

1. フェードのマニュアル操作の #1～#3 を参照して下さい。
2. クロスフェーダー “A” ボタン（または “B”）と CH1 ボタンを押して下さい。クロスフェーダー “A” は P01（プログラム 01）に従い反応します。
3. クロスフェーダーを一番上に設定して下さい。
4. フェーダーボタンを押して、各ステップのフェーダーが前もって設定されたスピードでフェードイン/フェードアウトすることを確認して下さい。
5. それぞれのステップに対して上記の方法で確認を行って下さい。

注：クロスフェードを消去する

1. クロスフェーダーを一番下に調節して下さい。
2. クロスフェーダーボタンを押して下さい。これで出力レベルが 0% に設定され、設定は次のステップに移ります。

設定操作フローチャート

SET ボタン機能

1. set up
 - 1.1. ディスプレイ
 - 1.1.1. back 1 ディスプレイバックライトのオン/オフを切替えます。
 - 1.1.2. concen ディスプレイの濃度を設定します。
 - 1.2.timer
 - 1.3.
 - 1.4.test メンテナンス専用
2. xio(拡張メモリー)
 - 2.1. read 外部メモリーからデータを読み込みます。
 - 2.2. save 外部メモリーにデータを書ボタン込みます。
3. patch
 - 3.1.page
 - 3.2.dmx out
 - 3.2.1. 1
 - 3.2.2. + 1 ステップ進む
 - 3.2.3. - 1 ステップ戻る
 - 3.2.4. E エンド、最後のステップ
 - 3.3.dmx in DMX 入力バッファァーをクリアします。
 - 3.4.warm up
 - 3.4.1. clear background = S00 バックグラウンド・データを設定
4. lock
 - 4.1.pgm プログラムロック
 - 4.2.key 独立したスライダァー操作に限定(ページは変更でボタンません)

注：“SET ボタン”を押すと前のページに戻ります。

プログラム操作フローチャート

PROG ボタン機能

1. scene

part 1

1.1. load

select f01..f96 シーンを呼び出します。
load scene 01

1.2. save

select f01..f96 シーンを保存します。
save scene 01
注: シーンナンバーを入力して下さい。

1.3. clear

2. sequence

2.1. load

select f01..f24 シーケンスプログラムを呼び出します。
load sequence 01

2.2. save

select f01..f24 シーケンスプログラムを保存します。
save sequence 01

2.3. edit

2.3.1. 1

2.3.2. + 1 ステップ進む

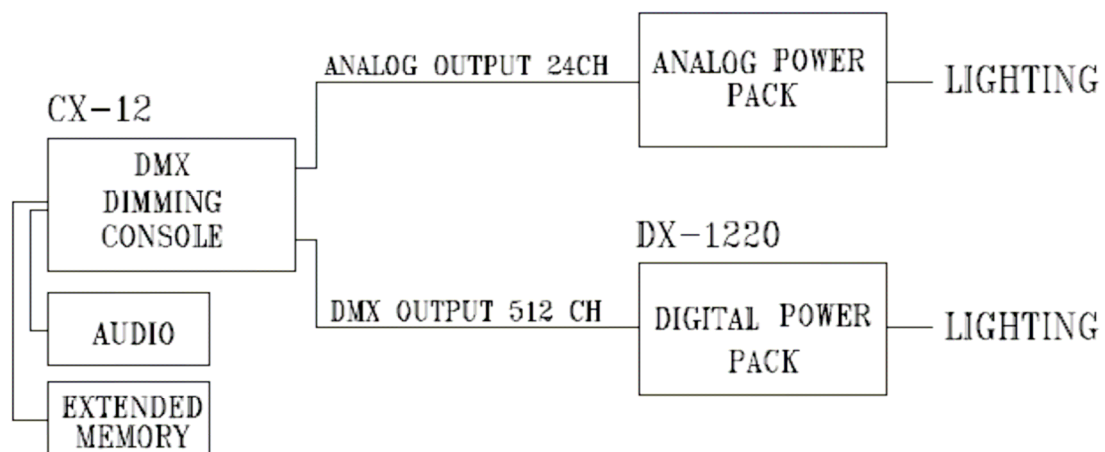
2.3.3. - 1 ステップ戻る

2.3.4. e エンド、最後のステップ

prog.step 01 = s 01

2.4. clear

システム接続



仕様

モデル:	CX-12
使用電源:	AC100V、50/60Hz
アナログ出力電圧:	DC0～10V
アナログ出力チャンネル:	24CH(ピン 1～24:チャンネル 1～24/ピン 25:GND)
アナログ端子:	DB25
DMX 入出力:	DMX512
DMX 出力チャンネル数:	512
DMX 入出力端子:	5 ピン XLR 端子(オス、メス)
オーディオ入力:	内蔵マイク、外部(100mV)
メモリー容量:	96 キュー
サイズ:	6U 標準ラックサイズ、48.2(W)×35.5(H)×12.5(D)cm
重量:	5kg

Lite-Puter